Recueil de Scénarios pour le système Tribute

Contes de Fées Diaboliques

Ulyssea

Introduction

Bienvenu-es dans ce recueil de scénarios Tribute.

Ces scénarios ont tous été testés une fois afin d'être parfaits pour des joueuses confirmées comme débutantes.

Ces scénarios peuvent aussi être utilisés sous des systèmes différents selon vos goûts. Ils sont indépendants des uns des autres.

Ils sont joués à partir des règles de base de Tribute, dont le livre de base est disponible sur rafiot-fringuant.com. Le modèle des fiches et les règles du système appartiennent à leurs ayants droits.

Les illustrations sont sous licence free-média de Canva.com
Le contenu des scénarios quant à lui peut être adapté et modifié comme vous le souhaitez, je vous demanderai simplement de me mentionner avec un lien vers mon itchio.

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions
Licence CC BY-SA

Sommaire

Grenouilles Charmeuses

Ambiance : Conte de Fées
Il était une fois... trois serviteurs transformé-es en grenouilles par une bonne? fée, essayent de trouver l'amour sincère auprès de Beaux Princes, dans un pays de contes et légendes.

7ème Fée

Ambiance : Préquelle de La Belle au Bois Dormant (1959)
Il était une fois... trois Messagers venant délivrer une invitation à Lady Rose, une fée. Sur le chemin iels rencontreront des créatures extraordinaires et devront surmonter des épreuves extraordinaires, afin de garder leurs têtes intactes...

Cerf d'Argent

Ambiance : Médiéval Fantastique
Il était une fois... trois Chasseuses essayant de chasser une bête mythique nommée le Cerf d'Argent, dont la tête a été mise à prix par un Bon Roi.

Les Quarante Voleuses

Ambiance : Milles et Une Nuits
Il était une fois... trois cheffes d'un gang de voleuses défendant leur pactole et se vengeant du sultan d'Arabie. Elles trouveront leur fils Alibaba et deviendront les plus grandes voleuses du pays.

Neige-Rouge

Ambiance : Conte de Fée vicié
Il était une fois... trois Monarques féériques sauvant une Princesse et son royaume condamné-es à la maladie. Sur le chemin iels devront trouver les réponses aux origines de ces malheurs.

Cendres de l'Âtre

Ambiance : Londres 1900

Il était une fois... trois jeunes souillon-nes essayant d'échapper de la maison familiale et de leur belle-famille détestable... en se faisant remarquer à un bal. Mais elles n'étaient pas trois souillon-nes comme les autres : aux pouvoirs magiques et accompagné-es d'animaux tout aussi magiques.

My Blue Fiancé

Ambiance : Téléréalité

Il était une fois... trois participant-es de l'émission My Blue Fiancé, essayant de s'accaparer de l'audimat et le coeur de Monsieur Moon à travers des épreuves... très mortelles.

Petits Chaperons Rouges

Ambiance : Contemporain Fantastique

Il était une fois... trois chasseuses de créatures surnaturelles kidnappant la petite fille du Président pour retrouver leurs permis de travail. Et essayant de sauver le monde de la Lune Rouge : un évènement au cours duquel les créatures de la nuit déferlent...

Goûtu Trésor

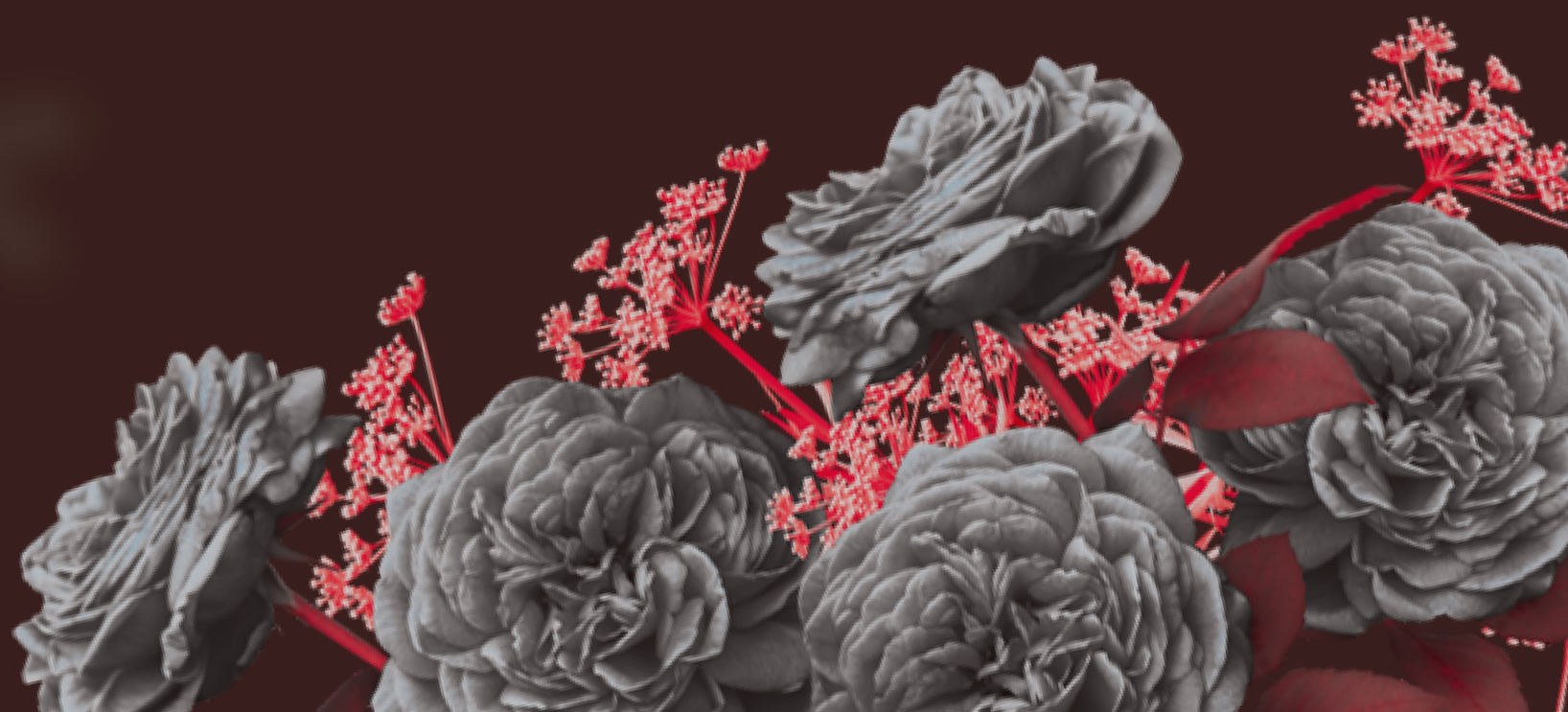
Ambiance : Médiéval Suédois

Il était une fois... trois villageois-es qui lors du jour de leur mariage, partent à la recherche de leur meilleur ami Jorrik, mystérieusement disparu de la cérémonie...

Couronne de Corneilles

Ambiance : Steampunk Post-Apocalyptique

Il était une fois... trois parias de la Cité d'Elhïm montant un à un les étages de la dernière ville sur terre.... Afin de sauver la Princesse des Bas-Fonds.



Aides de Jeu

Règles Supplémentaires

Je vous propose quelques règles supplémentaires avec lesquelles ont été testées ces scénarios. Libre à vous de les utiliser et piocher ce dont vous avez envie. Les trois règles ont été utilisées lors des défis.

Le minutage des défis - On a qu'une vie

Imposer une limite de temps vous permet d'organiser une partie, et ne pas frustrer vos joueurs qui auront par exemple 1 heure pour un défi et une demie-heure pour un autre défi. Cette limite vous permet de quantifier votre temps de jeu sans prolongations. Quand le timer est fini, ce n'est plus l'heure. Ce timer est une facilité supplémentaire pour vous en tant que Diable : vous savez quand se terminent les choses. Et une difficulté supplémentaire pour vos joueuses : voir les chiffres s'accélérer, une limite de temps, les amènera à faire plus d'erreurs. Et de manière générale, cela bousculera la narration : les joueuses peuvent se "promener" dans le défi, mais ce sera à leurs risques et périls. Afin de trouver la révélation, les joueuses devront courir après le temps.

EXEMPLE DE TIMER

10-15 minutes d'explications de règles et de présentation du jeu
10 minutes de création personnage
5 minutes de pause
50 minutes de défi
5 minutes de pause
50 minutes de défi
5 minutes de pause
50 minutes de défi
10-15 minutes de débrief
Total = 3h30 environ, soit de 20h à 23h30.
Marge de 30 minutes en cas de prolongations = fin à minuit.
Vous pouvez **réduire ou augmenter** le temps des **défis et des pauses** pour rester dans les temps.

Difficulté augmentée - Réalité cruelle

Que se passe-t-il à la fin du timer si les Avatars n'ont pas réussi à battre le Diable? Si les niveaux de Menace (Valet =1, Dame=2, Roi=3) ne sont pas remportés, les Avatars subissent autant de blessures que le niveau de Menace restant. Et leur échec aura donc un impact sur le défi suivant : épuisés, démoralisés, blessés, avec de mauvais pressentiments, ou tout simplement le calme avant la tempête…

EXEMPLE DE RÉALITÉ CRUELLE

Après la fin du timer (ou que la narration s'éternise trop) les Avatars n'ont pas réussi à baisser les Menaces du du Diable. Il reste un Valet en Menace toujours sur la table. Les Avatars perdent donc tous une carte, et de manière narrative le Diable expliquera pour faire la transition entre deux défis, que ceux-ci se sont perdus dans des fausses pistes et arrivent éreintés sur les lieux.

Deux font 3 - La réussite d'une Diablerie

J'ai interprété le jeu Tribute comme ceci : pour réussir un scénario, il faut que deux conditions de victoire sur trois soient remplies à la fin.

LES CONDITIONS

1. Nous sommes nous tous-toutes bien amusé-es?
2. Tous les Avatars ont-ils survécu?
3. La Révélation a-t-elle été trouvée à temps?

Ces conditions énoncées dès le début de partie mettent en place le contrat social : Oui les Avatars peuvent mourir. Oui iels peuvent perdre la Diablerie. Oui, iels devront trouver la Révélation avant qu'il ne soit trop tard.

Grenouilles Charmeuses

Inspiré du conte La Princesse et la Grenouille

Le Cadre

Ambiance

Conte de Fées

Inspirations

Cendrillon (1950), Blanche-Neige (1937), Belle-Au bois Dormant (1959)

Contexte

Pays des contes de fées. Ici Princes, Dragons, bonnes fées, font partie du paysage. Si les héros et héroïnes sont ravis de ses bonheurs et de ses dangers, les personnes du commun vivent leur train de vie comme tout à chacun. Un Royaume paisible et en paix. Tout du moins, jusqu'au prochain conte…

Règles d'univers

Baiser Sincère : le baiser sincère d'une personne procurera un 21 immédiat!

Les Atouts

Jardinier, Majordome, Cuisinier, Valet/servante, Palfrenier

Le Script

Les Couleurs préconisées

Coeur, Pique

la Situation initiale

Alors que les Serviteurs (Avatars) vivent paisiblement leur vie au Château du Roi Charmant, une Bonne Fée leur fait un grand discours sur des voeux à gagner en obtenant des baisers sincères! … et op les transforment en grenouilles! Bonne chance, vous voici téléporté-es chez le Premier Prince!

L'objectif

Se re-transformer en humain-es!

Les Adversaires

- La Méchante Belle-Mère, déguisée et méchante
- La Pauvreté de Cendrilles, la laissant sans robes ni souliers
- Le Dragon, vieux jeu et solitaire

Les Défis Clés

Défi : Blanc-Neige

Un jeune homme très beau, se nommant Blanc-Neige, s'occupe de nettoyer la maison de campagne des 7 nains. La Méchante Belle-Mère, déguisée en vielle femme, vient lui vendre des pommes empoisonnées…

- **Atout utile :** Jardinier, Cuisinier
- **Aide :** les 7 nains qui rentrent du travail

Défi : Cendrilles

Un jeune homme très beau, se nommant Cendrilles, pleure sur la tombe de sa mère. La Bonne Fée ne viendra pas… Si Cendrilles ne va pas au bal, il restera un souillon toute sa vie!

- **Atout utile** : Majordome, Valet/Servant
- **Aide** : Les petits-amis animaux de Cendrilles

Défi : Beau au Bois Dormant

Un château terrifiant entouré de douves de laves, gardé par un immense dragon rouge, et dont le Prince enlevé se nommant Beau… dort tranquillement à l'étage, souhaitant vivre une vie de paresse auprès du Dragon dont il s'entend bien.

- **Atout utile** : Palfrenier
- **Aide** : Le Dragon qui ne prend pas les petites grenouilles pour une menace

La Révélation

La Bonne Fée ayant transformé les serviteurs en grenouilles, souhaite créer une grosse bavure pour quitter son poste! … Quoi de mieux que transformer des inconnus et leur inventer un charabia sur les voeux, l'amour, et les baisers sincères! En espérant bien entendu qu'ils ne réusissent pas les Contes dans lesquels iels sont envoyés… Et ainsi, l'ADCF (Administration Des Contentieux Féériques) viendra y mettre son grain de sel. Car les baisers sincères ne servent à rien, il faut juste réussir à survivre le temps que l'ADCF arrive!

La Septième Fée

Inspiré de la chanson AURORAS VILLAIN par Lydia The Bard

Le Cadre

Ambiance

Préquelle de La Belle au Bois Dormant (1959)

Inspirations

Maléfique, Alice au Pays des Merveilles

Contexte

La naissance de la princesse Aurore aux magnifiques cheveux dorés comme le soleil, a mis le royaume en liesse. La fête la plus magnifique qui soit sera organisée en son honneur. Son Père le Roi Charles LeBon et sa mère, la Reine Joséphine La Bénévolente qui se sont épousés il y a peu, veillent paisiblement sur le peuple. Ici, il vaut mieux être noble que serf : la vie est dure pour les personnes en bas de la pyramide. Dans ce royaume de conte de fées aux milliers de légendes vivantes, des créatures étranges y séjournent, ainsi que de grands héros. C'est dans monde médiéval que vivent les Avatars, aussi extraordinaire que terrible : le Royaume d'Ëyf.

Règles d'univers

Pas de règles spécifiques.

Les Atouts

Drapeau, Voix, Trompette, Discret, Rapide, Insomniaque

Le Script

Les Couleurs préconisées

Pique, Trèfle, Coeur

la Situation initiale

Les Avatars sont de jeunes messagers chargé-es de délivrer une invitation pour une créature magique, une fée chargée de donner de magnifiques dons au-dessus du berceau de la princesse. La Fée se nomme Lady Rose. Six invitations ont déjà été délivrées… Les Avatars sont la 7ème et dernière compagnie envoyée. La plus pauvre d'entre toutes : pas de chevaux, de gardes du corps et peu de vivres… Tout cela est louche. Mais ce sont les ordres du Roi, et nul ne veut y désobéir à moins de vouloir perdre sa tête. Après avoir traversé une épaisse forêt sombre et boisée pendant de nombreux jours, les Messagers arrivent devant le lieu convenu : le Château de la Fée Rose.

L'objectif

Délivrer le message à la fée Rose

Les Adversaires

- L'Oiseau Noir, paresseux et manquant de distraction
- Le Labyrinthe, avec ses voix et illusions incitant à la folie
- Les Domestiques, serviables mais forçant les convives à souper

Les Défis Clés

Défi : L'Oiseau Dormeur

Un immense oiseau noir, de la taille du château, dort sur le pont levis… Seule entrée. L'Oiseau géant est un gardien qui posent des enigmes à ceux rentrant dans le château. Si les visiteurs ne résolvent pas les enigmes, il s'impatiente. Une bonne réponse le fait rétrécir. Son sommeil est lourd, très lourd...

- **Atout utile** : Discret, Rapide
- **Aide** : Les petits corbeaux curieux et corruptibles

Défi : Le Labyrinthe Illusoire

Une fontaine à pièces d'or prête à noyer les messagers, de magnifiques lits qui lorsqu'on s'allongent se transforment en cerceuil, des plantes effrayantes qui s'animent, des voix démoralisant les messagers pour qu'iels abandonnent et rebroussent chemin… Ce Labyrinthe étrange, et ces habitants et lieux encore plus étranges, ne fait que les tourmenter.

- **Atout utile** : Insomniaque, Voix
- **Aide :** Un lapin amenant vers la sortie, la mort des Messagers obligeant la fée à intervenir

Défi : Le Repas des Damnées

Une table avec un repas dont les plats sont empoisonnés au hasard, qui apparaît au milieu de nulle part. Les convives sont des femmes à têtes d'oiseaux et parures voluptueuses qui se rient des morts. Et les serviteurs avec une force surnaturelle font en sorte que tout se passe parfaitement.

- **Atout utile** : ----
- **Aide :** La Porte ouverte vers Lady Rose, les convives (fantômes) se rappelant leur humanité

Défi : Lady Rose

La Rencontre avec Lady Rose, au milieu de ses appartements, un ancien harem, vide. Une fée à la beauté extraordinaire et dangereuse, aux longs cheveux dorés comme le soleil. En train de tricoter des petites chaussettes aux côtés d'un berceau vide.

- **Atout utile** : Voix, Drapeau
- **Aide :** Lady Rose

La Révélation

La lettre, des paragraphes d'insultes envers la fée, lui ordonnant d'aller au diable et de tuer les messagers qui lui délivreront ce message. Le Roi souhaite juste envoyer à la mort les messagers pour ne pas que Lady Rose, qui a toujours été sa maîtresse -et Mère de la petite Aurore, soit invitée. Les terres du château de Lady Rose sont les anciennes terres du harem du Roi, dont la fée était la favorite. L'existence de Lady Rose est préjudiciable au Roi, qui a réussit bon gré mal gré à sa nouvelle épouse de passer sa bâtarde (Aurore) pour une fille de sang royal. Les Trois Epreuves de la Fée sont en vérité des dispositifs peu dangereux du chateau : aucuns d'entre eux n'était mortel. L'Oiseau géant est son animal de compagnie, le labyrinthe n'est qu'illusions, et le repas des fantômes répétait inlassablement la même fête inoffensive pour les mortels... Après ces faits, Lady Rose se mettra en route pour retrouver sa fille. Le reste de l'histoire, vous la connaissez sûrement.

Cerf d'Argent

Inspiré du conte Petit Frère et Petite Soeur

Le Cadre

Ambiance

Médiéval Fantastique

Inspirations

Princesse Mononoke, Dororo

Contexte

Le Bon Roi Charles XII a promit une gigantesque prime à celleux qui lui apporteront le Cerf d'Argent : une créature magique insaisissable et introuvable, au magnifique pelage argenté. Les Avatars sont un groupe de Chasseuses, engagées par la Guilde : un organisme privé embauchant moultes groupes de mercenaires contre pièces sonnantes et trébuchantes à travers le Royaume d'Hexosna.

Règles d'univers

Aucune.

Les Atouts

Chasse, Empathie, Arc, Roublard, Vétérand, Alchimiste, Cheffe

Le Script

Les Couleurs préconisées

Pique, Coeur, Carreau

la Situation initiale

Les Avatars sont un groupe de mercenaires se connaissant depuis longtemps, engagé-es par la Guilde, et qui tentent leur chance pour trouver le Cerf d'Argent. Le Cerf a été vu près d'un petit village nommé Ambroux, avec ses champs de blés, ses belles collines vertes, et ses toîts de chaume… Après quelques jours de marche, les voici arrivés sur les lieux.

L'objectif

Capturer le Cerf d'Argent

Les Adversaires

- Les Mercenaires du Roi
- La Forêt avec ses créatures magiques

Les Défis Clés

Défi : Un Petit Village Champêtre

Ambroux est un petit village champêtre avec ses paysans, ses petits vieux, ses vaches qui passent en travers de la route, leur accent campagnard… Ici de nombreuses légendes courrent sur le Cerf magique de la forêt. Les habitants ont l'habitude des "touristes" : les aventuriers qui tentent leur chance à la poursuite de la bête et ne reviennent jamais de la forêt.

- **Atouts utiles** : Cheffe, Empathie
- **Aide** : Des mamies bavardes, le garde-champêtre

Défi : Chasse au Cerf

Les Chasseuses trouvent enfin les traces du cerf après un long périple… et se lancent à sa poursuite! Mais la forêt, étrange et terrible se referment sur elles… Un monde onirique, sauvage, dangereux. Ce sont désormais elles les proies. Leur but désormais : trouver la sortie avant qu'il ne soit trop tard!

- **Atouts utiles** : Chasse, Roublard-e
- **Aide** : Des pixies bénévolentes

Défi : La Cabane de la Sorcière

Les Chasseuses se retrouvent loin de leur destination, perdues. Au milieu d'une clairière, une cabane fort bien aménagée les attends. A l'intérieur une jeune femme et sa chevelure argentée, seule avec son atelier alchimique : Mélusine. Elles sont loin de tout et épuisées, et Mélusine les acceuillent avec méfiance.

- **Atout utile** : Alchimie, Empathie
- **Aide** : La Sorcière

Défi : La Concurrence est là

D'autres mercenaires débarquent dans la clairière de Mélusine, venus eux aussi réclamer leur part du gâteau. Ils assiègent la masure à la recherche du Cerf et de la sorcière.
Atout utile : Vétérand, Arc
Aide : Les véritables Cerfs de la forêt, la sorcière

La Révélation

Le Cerf d'Argent est le frère de la jeune sorcière vivant dans la masure : Mélusine et Philippe. Le Cerf a une petite étable chez Mélusine derrière la maison, qu'il quitte à l'aurore. Tous deux sont les bâtards illégitimes du Roi. Cela fais plusieurs années que Mélusine et Philippe fuient les mercenaires envoyés à leurs trousses par leur père : Le Bon Roi Charles XII. Mélusine essaye depuis des années de soigner son frère de sa malédiction à l'aide de ses expériences magiques et alchimiques. Le Roi a offert une prime supplémentaire au deuxième groupe pour la mort du cerf, mais aussi faire disparaître la jeune sorcière et les témoins cas échéant, loin des regards.

Les Quarante Voleuses

Inspiré du conte Alibaba et les quarante voleurs

Le Cadre

Ambiance

Milles et Une Nuits

Inspirations

Aladdin et le Roi des Voleurs, Habibi de Craig Thompson

Contexte

Arabie, pays et époque des Milles et Une Nuits. Passé lointain, bien avant que les aventures de Shéérazade soient contées. Ici, héros, voleurs, sultants, djinns, et leurs victimes se côtoient. Qui a l'or et les mercenaires, a le pouvoir. Premier arrivé premier servi. Pour aller jusqu'au sommet, il faut construire et défendre son propre territoire. Ou alors entrer dans les bonnes grâces de personnes puissantes. Et pour les femmes, les options sont encore plus limitées.

Règles d'univers

Aucune.

Les Atouts

Djinn, Sabre, Ambassadeur, Monture, Minions, Cache-cache

Le Script

Les Couleurs préconisées

Pique, Carreau, Trèfle

la Situation initiale

Les Avatars sont les cheffes du gang des 40 Voleuses, un groupe de malftrats connus. Leur efficacité repose sur leurs cheffes charismatiques et leurs pactes avec les djinns : leur base secrète à l'intérieur d'une montagne, ne s'ouvre que grâce à une phrase magique spéciale. Là elles se reposent et y entreposent le fruit de leurs rapines. Assises sur leurs trônes de bric et de broc, les cheffes des 40 Voleuses écoutent les rapports de leurs minions…

L'objectif

Devenir les plus terribles voleuses d'Arabie!

Les Adversaires

- Alibaba, déterminé et patient
- Les soldats du Sultan, innombrables et bien armés
- Le Sultan, sournois et arrogant

Les Défis Clés

Défi : Mystérieux Voleur

Des sacs ont disparus les jours précédents… coûte que coûte il faut retrouver la trace du voleur qui connaît le mot de passe! Et comme chaque nuit, le voleur (Alibaba) reviendra voler… Afin d'attirer l'attention de sa mère biologique : l'une des cheffes.

- **Atout utile** : Minions, Cache-cache
- **Aide** : la mule d'Alibaba, les traces de son animal de compagnie : un fennec

Défi : Paradis en fumée

Dix ans plus tard, la richesse du gang des 40 Voleuses est devenue gargantuesque. Après s'être remémorées leurs plus grands "coups" lors d'un festin, l'armée du sultan enfonce par la force la porte de la montagne, scellée par les djinns…

- **Atout utile** : Sabre, Minions
- **Aide** : Le gang des voleuses, les Djinns

Défi : La vengeance est plat qui se mange chaud

Emprisonnées ou victorieuses, Alibaba leur dévoile son plan : assassiner le sultan et prendre sa place! Alibaba connaît tous les couloirs du Palais… Il est temps de conquérir l'Arabie entière.

- **Atout utile** : Cache-cache, Sabre
- **Aide** : Alibaba, les courtisan-es du harem haïssant le Sultan

La Révélation

Le Sultan fait chanter depuis le début Alibaba, en gardant en otage sa mère adoptive : Morgiane. Depuis dix ans, il espionnait les voleuses et transmettait ses rapports au Sultan. Alibaba avait besoin que les voleuses soient emprisonnées ou qu'on les croient mortes, pour mettre en place son plan et sauver Morgiane.

Neige-Rouge

Inspiré du conte Blanche Neige

Le Cadre

Ambiance

Conte de fée vicié

Inspirations

Maléfique, Blanche Neige et le Chasseur, Alice Madness Returns

Contexte

Dans un lointain pays imaginaire, sombre et périlleux, empli de légendes et de créatures dangereuses… Rois et Reines Fées sont paisibles avec le Royaume des Humains depuis fort peu longtemps. Cette paix fragile s'est construite sur des montagnes de sang, de cadavres et de complots magiques au cours des anciens siècles. Depuis lors, cela fait des années qu'aucun humain n'a foulé le Royaume des Fées depuis la signature du traité de paix. Les Fées, isolationnistes, et les humains, peu portés en communication avec d'autres peuplades, profitent de ce statu-quo fragile à panser leurs plaies...

Règles d'univers

Baiser de Blanche Neige : lors du 2ème défi, une fois par tour, un Avatar choisit au hasard tire deux cartes et choisit celle qu'il souhaite. **Sommeil de Blanche Neige** : lors du 3ème défi, une fois par tour, un Avatar choisit au hasard somnole et le diable choisit entre les deux cartes à sa place.

Les Atouts

Sabotage, Epée, Magie, Protecteur, Petitesse, Nature

Le Script

Les Couleurs préconisées

Coeur, Carreau, Pique

la Situation initiale

Les Avatars sont les Rois et Reines Fées du Royaume. Iels sont à leur Conseil mensuel autour d'une table, discutant des nouveaux changements à apporter à leurs terres et les dernières nouvelles. Notamment l'absence de réponse du Royaume des Humains et la disparition de leurs diplomates envoyés, des épidémies étranges aux villages alentours, des mouvements de troupes inquiétants...

L'objectif

Sauver les Royaumes

Les Adversaires

- Les Chasseurs-es, LE Chasseur-se, cruels et infectés
- La Reine de Coeur, qui haït et qui aime
- Neige-Rouge infectée, innocente et vertueuse

Les Défis Clés

Défi : Chasse à courre

Le territoire des Fées est envahis par une horde de chasseurs-ses sanguinaires, et à leur tête Le Chasseur-se. Ils brûlent, dévastent tout sur leur passage, et sont cruel-les avec les habitants. Leur unique but : trouver une certaine jeune femme et l'assassiner (Neige-Rouge). Ils semblent atteints d'une maladie étrange, décuplant leur frénésie. Sauvée alors qu'elle était poursuivie par le Chasseur-se, Neige-Rouge supplie les Rois et Reines Fées de l'aide à récupérer son trône, occupé par la Reine de Coeur.

- **Atout utile** : Epée, Sabotage
- **Aide** : Les pièges et créatures magiques loyales

Défi : Palais de la Désolation

Pour rendre son trône à Neige-Rouge, il faut atteindre la salle du trône et confronter la Reine de Coeur... Dans un Palais remplis de gardes, de pièges magiques, de pièces étranges : un labyrinthe sans fin. Le Château n'est que désolation, infections, destruction. Mais étrangement, les habitants continuent de vaquer à leurs occupations malgré les pustules qui les recouvrent et la pourriture des lieux.

- **Atout utile** : Petitesse, Magie
- **Aide** : Des serviteurs/gardes loyaux à Neige-Rouge, Neige-Rouge qui connaît le chemin

Défi : La Véritable Monstre

l n'y a plus personne sur le trône depuis longtemps. En train d'agoniser à cause de la maladie, la Reine de Coeur annonce la révélation à propos de Neige-Rouge. La jeune femme sous le choc se transforme en véritable monstre, sanguinaire et atroce, et qui dévaste tout sur son passage. Elle ne reconnaît plus ses amis de ses ennemis, et la putréfaction s'étend de plus belle autour d'elle.

- **Atout utile** : Fée, Protecteur
- **Aide** : Le Chasseur-se revenu finir le travail, La Reine de Coeur

La Révélation

Neige-Rouge est infectée depuis le début par le même mal que l'ancienne Reine : la malédiction d'une fée dont les ailes ont été arrachées il y a fort fort longtemps. Ce mal a tué son père, puis a infecté sa Belle-Mère, le Palais, les Chasseurs, ainsi que les villages ou elle a séjourné... Sans le vouloir, Neige-Rouge est la racine du mal de ce conte de fée. Frères et Soeurs Fées vont-ils réussir à défaire la malédiction de la Princesse, ou décider de la tuer pour briser le maléfice?

Cendres de l'Âtre

Inspiré du conte Cendrillon

Le Cadre

Ambiance

Londres 1900

Inspirations

Orgeuil et Préjugés, Cendrillon (2015)

Contexte

Lors de la Révolution Industrielle, la famille Woods vivait paisiblement, jusqu'à la mort de la baronne leur mère… Puis leur père se remaria avec une femme qui détesta les enfants du premier mariage. Lorsque le Baron succomba lui aussi à la maladie, la nouvelle Baronne, Yagga Woods, fit venir ses deux filles : Pasie et Patty. Toutes aussi méchantes qu'elle. Et traita désormais ses beaux-enfants comme des domestiques, dépossédé-es de leurs biens et mêmes de leurs chambres. Iels étaient désormais obligé-es de dormir dans le grenier, revêtir de vieilles frusques, et effectuer toutes les tâches de la maison. Au moindre grain de poussière, iels souffraient des punitions et humiliations de la Baronne Woods et de ses filles.

Les années passèrent et les souillons découvrirent qu'iels possédaient des pouvoirs extraordinaires. Des évènements inexplicables se produisirent de plus en plus régulièrement : des objets volants, des animaux parlants, des lumières étranges… Evènements dont se gardèrent de parler les souillons à la Baronne bien entendu.

Règles d'univers

Poussières du passé : Tous les 10 et As font remonter des souvenirs volés par Yagga. Les Avatars commencent avec 3 jokers, mais l'utilisation de ces jokers représentent la perte d'un animal parlant qui suit chacun-e des souillons.

Les Atouts

Service, Petite Souris, Danse, Couture, Animaux, Fleuret

Le Script

Les Couleurs préconisées

Carreau, Coeur, Trèfle

la Situation initiale

Un bal est donné par la Reine Victoria, et toute la famille Woods est invitée. Cependant, il semble que les souillons aient été malheureusement "oublié-es". Sans tenues ni bijoux, les bras chargés de linges et

de tâches ménagères, il sera difficile de trouver de belles toilettes pour se trouver une situation… Voilà bien des années que les souillons attendaient le moment propice. Aller au bal, ça signifie avoir des fréquentations… Et qui dit fréquentations, dit une chance de prendre définitivement leur indépendance. Et fuir de cet enfer.

L'objectif

Trouver un moyen de prendre leur indépendance

Les Adversaires

- Belle-Mère machiavélique aux pouvoirs puissants
- Belles-Soeurs jalouses, pattes de la Hutte de Yagga bêtes et méchantes
- Courtisants manipulateurs, profiteurs et menteurs

Les Défis Clés

Défi : Trouver de belles toilettes

Les préparatifs pour le bal vont bon train dans la maisonnée… Entre les deux méchantes belles-filles qui attendent 1000 petits travaux des souillons et le ménage habituel à faire… Comment arriver à trouver ou confectionner des robes de bal sans argent ni temps?! Et qui donc les accompagnera au bal sans se faire repérer par la Baronne?!

- **Aide** : Les autres serviteurs de la maison aimables envers les Cendrillons, les petits animaux
- **Atout utile** : Couture, Animaux

Défi : Le Bal

Le bal est rempli de belles personnes qui ne demandent qu'à rencontrer les Souillons. Mais toutes ne sont pas bien intentionnées… Les Princes et Princesses font également leur entrée. Les Souillons devront apprendre comment reconnaître les pièges des courtisan-nes, les éviter, et trouver des personnes souhaitant sincèrement les aider. En espérant que les promesses de cette nuit sont plus que des promesses…

- **Atout utile** : Danse, Service
- **Aide** : Les Princes/Princesses, la Reine Victoria connaissant la famille Woods, une sorcière

Défi : L'heure de la punition

Malheur, alors que les souillons profitent du bal aux bras des Princes et Princesses, la Belle-Mère et ses deux filles apparaissent! Il faut vitre rentrer avant le couvre-feu de minuit sans se faire repérer! … En passant par le labyrinthe, iels pourront couper à travers les jardins et rejoindre leur carrosse! C'est sans compter la Baronne Woods… Ou plutôt, la Sorcière. Qui les poursuivra à travers la nuit pour les punir, en compagnie de ses sbires.

- **Atout utile** : Fleuret, Petite Souris
- **Aide** : Aucune. Iels seront seul-es face à Yagga

La Révélation

Les Parents des souillons étaient une fée et un sorcier, Grands Protecteurs du Royaume. Ils ont été éliminés par Yagga, qui leur a volés leurs pouvoirs. Yagga n'est autre que la célèbre Baba Yagga. Et souhaite faire la même chose avec leurs enfants aux pouvoirs puissants. Elle a fait tout oublier aux enfants fées, mais lorsque celleux ci s'éloignent de sa Hutte (manoir familial) iels retrouvent leurs souvenirs enfouis. Si les Souillons ne quittent pas la Maison familiale, iels seront de nouveau sous l'emprise de la sorcière, ou pire encore!

My Blue Fiancé

Inspiré du conte Barbe-Bleue

Le Cadre

Ambiance

Téléréalité

Inspirations

The Bachelor, Hunger Games

Contexte

Epoque Moderne, France : 2032. Alors que les grèves et guerres font rage à la surface du monde, les émissions de téléréalité n'ont jamais eut autant de succès. Après une première saison extraordinaire en termes d'audimat et de itiques négatives, la deuxième saison de MY BLUE… FIANCÉÉÉÉÉÉ! Commence en grande pompe sur ZM6! Les prétendant-es ont été trié-es sur le volet après de longs mois d'entretiens, iels espèrent tous devenir les nouvelles stars en vogue. Iels ont tous été choisis pour leurs incroyables caractères, métiers, origines et bien entendus : talents. L'émission est connue pour être extrêmement éliminatoire, ayant même causé quelques accidents l'année dernière. Mais rien n'arrêtera les prétendant-e attirée par la fame, l'appât du gain et le beau visage de Monsieur Moon.

Règles d'univers

Aucune.

Les Atouts

Innocence, Embrouilleur-se, Sang-Froid, Sexy, Geek

Le Script

Les Couleurs préconisées

Coeur, Carreau, Pique

la Situation initiale

Les prétendants et prétendantes sont fins prêt-es pour l'émission! Lever de rideau et le présentateur à la houpette bleue fait son entrée pour présenter le jingle et le principe de l'émission. Avec ses questions osées, il présente tour à tour les candidat-es et enfin le fameux : BARBE BLEUE! Riche, beau, cultivé, et malheureusement (ou heureusement) célibataire! Mais grâce à cette émission, trouvera-t-il sa compagne ou son compagnon de ses rêves? Vous le saurez dans les épreuves de MY BLUE… FIANCÉÉÉÉÉÉÉÉ!

L'objectif

Gagner l'émission

Les Adversaires

- Monsieur Moon, Diable courtois, affable et meurtrier
- Aymitch, libidineux, farceur, et complice du diable
- Les autres concurrent-es, prêt-es à tout pour le spectacle

Les Défis Clés

Défi : Château hanté

Au sein du magnifique château de Barbe-Bleue, les prétendant-es seront lâché-es dans un environnement hostile : horreur et farces au programme de cette quart de finale! Deux objectifs : survivre à la nuit et trouver la clé d'or permettant d'entrer dans la pièce rouge : la chambre personnelle du propriétaire en tenue sexy! Ce sang par terre semble vachement vrai quand même… les cadavres des prétendant-es aussi…

- **Atout utile** : Geek, Sang-Froid
- **Aide** : les tableaux du château indiquant l'emplacement de la clé d'or

Défi : Randonnée sanglante

Dans la réserve naturelle de Noevielle entourant le Château de Barbe-Bleue, les prétendant-es devront remporter la demie-finale. Deux nouvelles épreuves les attendent : sauver le fil de Barbe-Bleue perdu et trouver le chalet de leur futur fiancé en bûcheron sexy! Malheureusement, les animaux sauvages s'invitent à la fête… et s'en prennent aux participant-es à la traîne.

- **Atout utile** : Embrouilleur-se
- **Aide** : des armes dans le chalet, des grottes pour se cacher

Défi : Finale très très chaude

Pour cette finale entre les Avatars, un-e prétendant-e, Aymitch et Barbe-Bleue : une belle table a été dressée dans la salle de bal. Des danses magnifiques, des discussions sérieuses sur la vie à deux, jusqu'au dessert empoisonné… Il ne fait pas chaud tout d'un coup, avec ce portail vers les Enfers?

- **Atout utile** : Innocence, Sexy
- **Aide** : Aymitch qui préférait avoir les prétendant-es pour lui

La Révélation

Blue Fiancé, Barbe-Bleue, Monsieur Moon : est un diable. Son but est de corrompre l'âme des prétendant-es en utilisant des outils modernes. Chacun-e des prétendant-es désire quelque chose, et il peut fournir ce quelque chose en échange de leur âme. Les "faux meurtres" étaient de vrais meurtres, avec de vrais cadavres. Pour le battre, il faut refuser de jouer à son jeu. Donc : quitter l'émission. Son Château dans l'Andore est un portail direct vers les enfers, remplis d'illusions pour dissimuler sa vraie nature. Aymitch n'est pas son fils adoptif, mais un incube à son service. Et l'équipe d'émission des diablotins déguisés.

Petits Chaperons Rouges

Inspiré du conte Petit Chaperon Rouge

Le Cadre

Ambiance

Contemporain Fantastique

Inspirations

Hellsing

Contexte

Les créatures obscures ont toujours existées, et vous êtes les Grands Méchants Loups qui les traquent sans relâche. Que ce soit depuis des temps immémoriaux. jusqu'à actuellement : 2019. Les Chasseuses restent dans l'ombre afin de protéger le monde. C'est un secret de polichinelle des gouvernements et des églises. Cependant, voilà un an que votre existence a été découverte suite à un scandale politique. Alors, les lois encadrant votre travail se sont accentuées pour le meilleur et surtout pour le pire. Tout le monde a son avis si vous devriez continuer de travailler ou non. Et le gouvernement des Etats-Unis a rendu son verdict : les Chasseuses sont persona non grata et ont interdiction de travailler. Ce qui a provoqué la colère de nombreuses Chasseuses qui ont décidées de se regrouper sous un groupe nommé "Résistance". Depuis, les créatures fantastiques et notamment les vampires pullulent. La situation est si catastrophique que l'on parle même de Lune Noire : une éclipse lors de laquelle les être obscurs voient leurs pouvoirs renforcés.

Règles d'univers

Oeil de Chasseuse. Une fois par partie, permet de voir la première carte du Diable et de choisir de la supprimer. Si l'Avatar décide de supprimer cette carte, iel prend autant de blessure que la valeur de menace actuelle.

Les Atouts

Ombre Demie-Vampire, Exorciste possédé, Tireur de l'Apocalypse, Historique Exterminateur, Fausse attirante Brebis

Le Script

Les Couleurs préconisées

Pique, Coeur, Trèfle

la Situation initiale

"Big Bad Wolves" (Les Grands Méchants Loups) tel est le nom de votre troupe, l'une des meilleures du continent parmi les chasseuses de vampires. Mais toute votre vie, c'était avant les nouvelles lois en vigueur promulguant votre interdiction de travail... Votre principal gagne-pain et la sécurité de votre patrie envolés, vous avez décidé-es d'entrer dans un groupe nommé la Résistance, qui essayent de

militer. Votre objectif : intercepter la limousine de la petite fille du Président et la kidnapper. Afin de faire pression sur son grand-père : le Président Jones.

L'objectif

Faire gagner la Résistance

Les Adversaires

- Les gardes du corps du Président, goules endurantes et rapides
- Le Président Jones, politique expérimenté
- L'Armée de créatures fantastiques et sa Reine, sanguinaires et innombrables

Les Défis Clés

Défi : Kidnapping en limousine

Le Président Jones et sa petite fille Jennie sont en route pour aller à l'anniversaire d'une de ses amies. Le thème de son anniversaire est : les contes de fées, et Jennie arbore fièrement son costume de Petit Chaperon Rouge! La limousine, bien gardée par des gardes du corps goules, passera par la plus grande avenue de New York… Quel était le plan déjà?

- **Atout utile** : Tireur de l'Apocalypse, Ombre Demie-Vampire
- **Aide** : Des agents doubles de la Résistance

Défi : Négociations corsées

Le retour à la base de la Résistance, dont le QG est bien dissimulé dans une forêt. Autour d'une table, toutes les Chasseuses sont rassemblées pour commencer les négociations à distance sur écran géant… avec le Président Jones.

- **Atout utile** : Fausse Attirante Brebis, Exorciste possédé
- **Aide** : Des Chasseuses expérimentées autour de la table

Défi : Promenous dans les bois

En plein milieu de la nuit les Chasseuses sont réveillées : le QG est en feu! Et les corps des Chasseuses massacrées s'entassent… Au milieu des corps démembrés, Jennie la Reine Vampire et son armée de créatures surnaturelles mettent du coeur à tout détruire! La Lune Noire est haute dans le ciel.

- **Atout utile** : Historique Exterminateur, Ombre Demie-Vampire
- **Aide** : Les reliques de la Résistance

La Révélation

La petite-fille du Président est en vérité la Reine des Vampires, un être millénaire aux pouvoirs incommensurables. Une vampire classé SSS (la plus haute dangerosité recensée), dont seule une armée peut venir à bout. Elle a manoeuvré dans l'ombre pour affaiblir les Chasseuses et les supprimer définitivement, afin de s'emparer des Etats-Unis : le scandale n'était qu'un coup monté. Et manipuler son grand-père, le Président Jones, afin qu'il promulgue des lois anti-Chasseuses.

Goûtu Trésor

Inspiré du conte Le Trésor des Trolls

Le Cadre

Ambiance

Médiéval Suédois

Inspirations

Troll (2022)

Contexte

1521. Suède. Dans le petit village de Kragerø, coincé entre terre et mer, ses habitants vivent modestement mais vivent heureux. L'été a été prolifique, tout comme l'automne : les récoltes ont été très bonnes, et les poissons bien gras. Kragerø est situé entre terre et mer, sur la côte. Un chapelet d'îles que l'on prétend hantées de créatures féériques s'émiettent à l'horizon. Les châlets ici sont battus par le sel et le sable. Les bâteaux de pêche du port attendent à marée basse. Et tous les dimanches, la messe se tient dans la seule église qui fait également office de mairie.

Règles d'univers

Aucune.

Les Atouts

Forgeron, Boulanger, Pêcheur, Apothicaire, Aubergiste

Le Script

Les Couleurs préconisées

Coeur, Trèfle, Carreau

la Situation initiale

Le village est en liesse ce soir. Jambons, boulettes, pain d'épice, vins épicés : c'est en cette nuit de noël que les décorations ont été dressées. Une nuit ou les Avatars fêteront également leurs mariages. Accompagné-es de leurs époux-ses, iels commencent leur marche vers l'autel, afin d'y échanger voeux et alliances…

L'objectif

Retrouver Jorrik

Les Adversaires

- La Famille de Trolls : gigantesques et mangeurs d'hommes
- Les Fées : menteuses et capricieuses
- Le Mystère de la disparition de Jorrik

Les Défis Clés

Défi : Cérémonie gâchée

Lors de la cérémonie, un quatrième couple est censé monter sur l'estrade : celui de Jorrik, votre meilleur ami, et Margarete sa future épouse qu'il connaît depuis l'enfance. Mais c'est une Margarete en larmes sur l'autel, et seule… Où se trouve-t-il?! Il n'aurait jamais pû abandonner l'amour de sa vie!

- **Atout utile** : Aubergiste
- **Aide** : La bague de fiançaille de Jorrik, tombée sur la plage

Défi : Bain de Minuit

Tout porte à croire que Jorrik ait été enlevé par des Trolls… d'après les légendes, leur antre se trouve sur un chapelet d'îles loin du rivage. Et pour y parvenir, il va falloir traverser d'autres îles dangereuses dont on dit hantées par des fées…

- **Atout utile** : Pêcheur
- **Aide** : les fées qui se disputent

Défi : Antre des Trolls

Les Trolls sont immenses et terrifiants mais bien trop occupés à compter leurs possessions. C'est la journée des comptes! Pendant qu'ils sont occupés, il faut trouver Jorrik dans leur antre avant qu'il ne lui arrive quelque chose! … Des montagnes d'or, de bijoux, de joyaux, de draperies les attendent.

- **Atout utile** : Forgeron
- **Aide** : la barque des trolls pour repartir discrètement

La Révélation

Jorrik est allé de son plein gré voler les trolls. Ce n'est pas la première fois qu'il le fait : c'est là d'où il tire sa fortune. Il voulait y revenir une dernière fois pour fêter son mariage et le futur bébé de Margarete. Mais cette fois-ci, il s'est fait attraper! Il a réussi à s'enfuir, mais blessé, est resté coincé dans la salle aux trésors des Trolls… à l'intérieur d'un coffre à bijoux gigantesque.

Couronne de Corneilles

Inspiré du conte Le Roi Corbeau

Cadre

Ambiance

Steampunk Apocalyptique

Inspirations

Mortal Engines (2018), Château Ambulant (2004)

Contexte

La Cité mécanique d'Elhïm. Après l'apocalypse des bombes atomiques, les seul-es survivant-es furent les résidents de la Cité entre terre et ciel. Ici les citoyens de suie sont considérés comme des parias. Iels vivent parmi les bas-fonds pollués des derniers étages, les plus près du vide des déchets : appelé-es "rats" par les étages supérieurs. Les plus luxueux et plus hauts étages appartiennent aux citoyens laéiens vivant dans l'opulence. Ici le Président Corbo règne en roi avec ses armées mécaniques mêlant sciences et magies thaumaturgiques.

Règles d'univers

Aucune.

Les Atouts

Pirate des airs, Gamin des Rues, Gentleman/Lady en toc, Chuchoteur des Machines, Acrobate des Tuyaux

Le Script

Les Couleurs préconisées

Pique, Trèfle, Coeur

la Situation initiale

Les Avatars sont des personnes du peuple de la suie, éclopé-es essayant de survivre parmi la dureté des bas-fonds. Iels entretiennent une relation particulière avec Lévana, appelée la Princesse des Bas-Fonds, aka la figure politique suienne. Iels la protègent dans ses déplacements, et plus d'une fois Lévana a sauvé chacun-e d'entre elleux, les a même peut être élevé-es. La Princesse des Bas-Fonds vient de se faire enlever sous leurs yeux par des corneilles mécaniques! Déjà, sa silhouette est trop loin pour être rattrapée…

L'objectif

Sauver Lévana

Les Adversaires

- Président Corbo, bourreau des coeurs et politicien parfait
- Les gardes mécaniques, aux formes illimitées et toujours à surveiller
- Les Habitant-es des étages supérieurs, péteux et lâches

Les Défis Clés

Défi : Vers la surface

Première étape : sortir des bas-fonds… Entre usines surveillées par les gardes mécaniques, égouts labyrinthiques et murs de barbelés, les citoyens de la suite sont enfermés dans une zone bien définie. Il va falloir trouver un plan pour en sortir et accéder aux étages supérieurs…

- **Atout utile** : Acrobate des Tuyaux
- **Aide** : Les égoûts permettant d'accéder aux étages supérieur

Défi : Ville-Lumière

Les étages supérieurs sont beaux, riches, propres, luxueux. Il faut traverser des dizaines d'étages pour trouver des indices envers le rapt de Lévana, face à ce nouveau monde. Jusqu'à voir sur tous les écrans géants le couple de l'année : le Président Corbo avec une nouvelle femme à son bras… Lévana!

- **Atout utile** : Gentleman/Lady en toc
- **Aide** : Des suiens élevé-es dans les sociétés supérieures et connaissant les Avatars

Défi : Révolution

Le peuple de la suie se rebelle et grimpe les étages. Les révolutionnaires veulent qu'on leur rendent Lévana! Assez de vivre dans la misère! La résistance policière face à la foule est terrible : une guerre entre humains et machines. Tout en haut de la plus haute tour, Lévana en robe de soirée regarde le spectacle avec le Président Corbo.

- **Atout utile** : Chuchoteur des Machines
- **Aide** : Des laéiens pour la révolution

La Révélation

Le rapt était un faux enlèvement organisé par Lévana. Elle aime le Président Corbo depuis plusieurs années. En tant qu'Emissaire des Bas-Fonds, elle était amenée à discuter régulièrement avec le Président. Et ils se sont rapprochés… Si leur amour est sincère, les enjeux politiques sont extrêmement forts. Les Avatars choisiront-ils la paix ou la guerre?